カード・ゲーム



対戦型
1人でも遊べます

ゲームボーイ™専用カートリッジ

CARD GAME

DMG−CGA

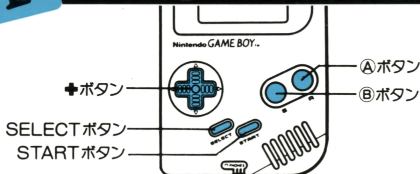
取扱い説明書



この度は、任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ『**カード・ゲーム**』をお買上げ頂き、誠にありがとうございました。
ご使用前に、取扱い方、使用上の注意など、この『取扱い説明書』をよくお読み頂き、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この『取扱い説明書』は、大切に保管してください。

目　次

1 コントローラーの使い方



✚ボタン

★メニュー画面で、ゲームを選択します。

★ゲーム画面では、コインを賭けるとき、カードを交換するとき、YES/NO又は文章の選択をするときなどに使います。

★タイムセット画面では、時間をセットします。

SELECTボタン

★タイトル画面で、モードを選択します。

★U・S・A PAGE1で、ページ・ワンを宣言する場合に使います。

START ボタン

★タイトル画面及びメニュー画面で、選択の決定に使います。

★ゲーム画面では、スコア表示を行います。

Ⓐボタン

★ゲーム画面で、全ての決定に使います。

Ⓑボタン

★U・S・A PAGE1で、山札を引く場合に使います。

★メニュー画面では、タイトル画面に戻ります。
（この操作を行うとすべての得点がクリアされます）

2 ゲームを始めよう

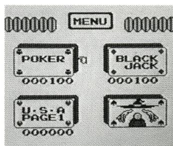
★電源を入れればタイトル画面が表示されます。

★この画面では、『1PLAYER』又は『2PLAYERS』か、『TIME SET』をSELECTボタンで選択、STARTボタンで決定します。

★『TIME SET』を選んだら、✚ボタンの上下左右で時間の設定を行いⒶボタンで決定します。

★『POKER』、『BLACK JACK』、『U·S·A PAGE1』、『占い』の4つのモードを✚ボタンの上下左右で選び、STARTボタンで決定するとそれぞれのゲーム・スタートです。





★『POKER』または『BLACK JACK』の2PLAYERSを選んだ場合には、どちらかがディーラーになります。
8枚のカードの中から順に1枚のカードを✚ボタンの左右で選び、Ⓐボタンで決定します。その数の大きい方のプレイヤーが、ディーラーになります。
『U·S·A PAGE1』を選んだ場合には、同じ方法で順番を決定します。それぞれが決定されれば、ゲームが開始されます。

★スコア画面とゲーム・チェンジ
『POKER』、『BLACK JACK』、では勝負が終了した後のアニメーション中にSTARTボタンを押せば、スコア画面が表示されます。『U・S・A PAGE1』では、1回の勝負ごとにスコア画面が表示されます。スコア画面には、『CONTINUE』『END』のメニューが表示されています。ゲームを変更したい場合には、✚ボタンの上下で選び、Ⓐボタンで決定します。
また、2プレイヤー画面の『POKER』『BLACK JACK』では、『CONTIUNE』『END』と共に『CHANGE DEALER』のメニューが表示されます。DEALERを変更したいときには、✚ボタンの上下で選び、Ⓐボタンで決定します。

リセット
★SELECT＋START＋Ⓐ＋Ⓑボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

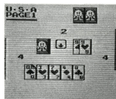
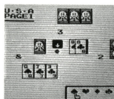
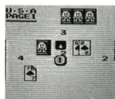
対戦モードで遊ぶときの注意

★ゲームボーイ本体に対戦用ケーブルをつないだら、同時に電源を入れましょう。
★対戦用ケーブルは、ゲーム中には絶対に抜かないようにしましょう。

3 アメリカン・ページワン

ゲームの目的

♡4人のプレイヤーの中で最初にカードをなくしたひとが勝ち。
一番早くカードをなくしたプレイヤーが、他の３人のプレイヤーのカードの数を合計した得点を得られます。

♡プレイヤー

１PLAYERモードの場合は、残り3人のプレイヤーをコンピュータが操作します。２PLAYERモードの場合は、残り２人のプレイヤーをコンピュータが操作します。

♡ゲームの進め方

ゲームは、先頭のプレイヤーが台札を出すことから始まり、それぞれに配られた５枚のカードの中から、台札と同じマークまたは同じ数字のカードを出します。カードは✚ボタンの上下左右で選びⒶボタンで決定します。出せるカードが無い場合には、Ⓑボタンで山札よりカードをとらねばなりません。カードが残り２枚になり、最後の１枚になる瞬間に、SELECTボタンとⒶボタンを同時に押し“ページワン”宣言をしなければなりません。もし宣言をしない場合には、ミスとして山札より２枚引かなければなりません。

U・S・A PAGE 1

♡スペシャル・カード　次のカードには特別な意味があります。

2／ 2のカードが出た場合は次のプレイヤーは、2のカードか同マークの3のカードしか出せません。それらのカードを持っていないと、山札からカードを引かなければいけませんが、その枚数はその時にでた2（または3）のカードの数字の合計になります。

3／ 2のカードと同様。ただし、3以外のカードは出せません。

7／ 次のプレイヤーをとばします。

8／ マークを変えることができます。右下にウィンドゥが出ますので、変えたいマークを✚ボタンの左右で選択、Ⓐボタンで決定します。

9／ ゲームまわりの進行（回り）を逆にします。

♡22枚以上

カードが22枚以上になったプレイヤーは、その時点で負けとなります。その場合には、その他のプレイヤーに100点づつ点を与えることになります。

♡得点

A	1
2 7 8 9	20
3	30
10 J Q K	10
それ以外	数字の通り

4 ポーカー

ゲームの目的

◆ 5枚配られるカードの組み合わせの強弱を競い合います。

進め方

◆ ANTE/持ち金より自動的に＄1が差し引かれます。これで、プレイヤーとディーラーに5枚づつのカードが配られます。

◆ BET /プレイヤーは賭け金を決めます。✚ボタンの左で10の位、右で1の位を、✚ボタンの上下で数を設定し、Ⓐボタンで決定します。

◆ CALL ？DROP/ディーラーがCALL （そのまま勝負を続ける）するかDROP（勝負を降りる）するかを、✚ボタンの上下で選びⒶボタンで決定します。

◆ HIT/配られた5枚のカードをプレイヤー、ディーラーの順に交換します。✚ボタンの左右でカードを選び、✚ボタンの下で交換するカードを決めます。いったん決めたカードを元に戻したい場合には、✚ボタンの上で行います。
交換するカードが決まれば、Ⓐボタンで決定します。

◆ RAISE ？DROP ？/プレイヤーは、交換されたカードでRAISE（賭け金を吊り上げる）するかDROPするかを✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。（BET同様）

◆ RAISE ？DROP ？CALL ？/ディーラーがプレイヤーの賭け金に対してRAISEするかDROPするかCALLするかを✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。

POKER

◆CALL？DROP/プレイヤーはディーラーがRAISEした場合に、再度CALLするかDROPするかを✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定します。

※勝負/すべてが終了すれば、カードが開かれ勝負となります。

役と強さ

ロイヤル・ストレート・フラッシュ　♠10　♠J　♠Q　♠K　♠A
同じマークのAKQJ10の5枚1組の組み合わせ

ストレート・フラッシュ　♥3　♥4　♥5　♥6　♥7
同じマークで続き数字の5枚一組(～K, A, 2～は不可)

4カード　♠8　♥8　♣8　♦8　♦9
同じ数字の4枚1組の組み合わせ

フルハウス　♠6　♥6　♦6　♣3　♥3
同じ数字の3枚1組と別の数字の2枚1組の組み合わせ

フラッシュ　♣A　♣3　♣7　♣8　♣10
同じマーク5枚1組の組み合わせ

ストレート　♥7　♠8　♦9　♣10　♠J
続き数字の5枚一組(～K, A, 2～は不可)

3カード　♠6　♥6　♦6　♥4　♣7
同じ数字の3枚1組みの組み合わせ

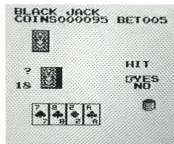
2ペア　♠A　♣A　♥3　♣3　♦8
同じ数字の2枚1組が2組の組み合わせ

1ペア　♠10　♣10　♥5　♦9　♠K
同じ数字の2枚1組の組み合わせ

5 ブラック・ジャック

ゲームの目的

♠2枚から最高11枚までの、どちらのカードの数の合計が21に近いかを競います。





進め方

♠ANTE/持ち金より自動的に＄1が差し引かれます。

♠BET/プレイヤーが賭け金を決めます。✚ボタンの左で10の位、右で1の位を✚ボタンの上下で数を設定しⒶボタンで決定します。

♠HIT/カードがプレイヤーに2枚、ディーラーに1枚配られます。カードが必要な場合にはYES、必要のない場合にはNOを✚ボタンの上下で選び、Ⓐボタンで決定します。

♠SPRIT/プレイヤー側に同じカードが2枚ある場合には、カードを別々にし、2種類の組み合わせで勝負することができます。SPRITを行う場合には賭け金と同じ金額が、賭け金として持ち金から差し引かれます。

BLACK JACK

♠INSURANCE/ディーラーに配られた2枚目のカードが"A"の場合に限ってプレイヤーは保険を掛けることができます。INSURANCEを行う場合には、賭け金の半額が保険金として持ち金から差し引かれます。
INSURANCE後に、ディーラーが2枚で21になった場合には、掛け金と保険金が返えされますが、ディーラーが2枚で21にならなかった場合にはその時点で保険金は没収されます。

※21に近い方または21の方が、勝ちとなります。

⊙ブラック・ジャック　同じマークで、AJの2枚で21になるカードの組み合わせ。
賭け金の3倍が払い戻される。



⊙ナチュラル　2枚で21になるブラック・ジャック以外のカードの組み合わせ。
賭け金の2倍が払い戻される。



計算方法

A　1または11

10 J Q K　すべて10

9 ~ 2　数字の通り

6 ポーカー・BJ共通ルール

共通ルール

★ 持ち金

1PLAYERモードの場合には、持ち金＄100から、2PLAYERSモードの場合には、持ち金がお互いに＄1000からそれぞれスタートします。1プレイヤーモードの場合に、持ち金が＄0以下になった場合にゲーム・オーバーです。

★ DEALERとPLAYER

1プレイヤーモードの場合には、コンピューターがディーラーとなります。

2プレイヤーモードの場合には、ゲーム開始の前にカードを引いて、ディーラー（親）とプレイヤー（子）をそれぞれ決定します。

★ BET

一回のBETにつき＄99まで賭けることができます。

ポーカーのレイズの場合には、さらに最高＄99まで賭けることが可能です。

★ 払い戻し

ポーカーで勝った場合に賭け金の全てが支払われます。

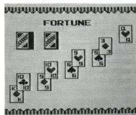
ブラック・ジャックで勝った場合には、役により支払われる金額が異なります。

7 占い

52枚のカードを利用して、恋愛、金銭、健康、仕事または勉強、そして今日一日の運勢を占います。

進め方

♣まず、カードが自動的にシャッフルされます。
WAIT ？が出たら、✚ボタンを押せばもう1度シャッフルし、Ⓐボタンを押せば占いが始まります。





♣結果

ハート・マーク	恋愛運
サイフ・マーク	金銭運
パワー・マーク	健康運
ペン・マーク	仕事運または勉強運
シャツ・マーク	今日一日のラッキー・カラー
FINAL FORTUNE	今日一日の運勢

♣診断

小さいマークの表示される数が多いほど、その運勢は良いと言う事です。横に表示される顔は、笑えば良い運勢、泣いていれば要注意です。

8 タイマーセット

このゲームには、遊びたい時間をセットできる、大変便利なタイマーセットがついています。タイトル画面で、『TIME SET』を選ぶと時間設定画面にかわります。１分単位に999分までの設定が可能です。あなたのお好みの時間を✚ボタンで設定しⒶボタンで決定してください。0でセットした場合またはセットを行わなかった場合には、無制限となります。ゲーム中に設定時間が経過すれば、アラームが鳴り時間を知らせてくれます。続けてゲームをしたい場合には『CONTINUE』を、ゲームを止める場合には『END』を✚ボタンで設定しⒶボタンで決定してください。

9 2プレイヤー(対戦モード)

通信ケーブル(別売)でもう１台のゲームボーイとつなぐと、２人でプレイすることができます。
通信ケーブルを接続後、２台ともに電源を入れ、共にタイトル画面になってから、どちらか一方が2PLAYERを選んでください。先に選んだプレイヤーががプレイヤー１となります。
(こうしないと正常にゲームが作動しない場合があります。)

使用上の注意

1）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

2）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解したりしないでください。

3）電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

4）電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。

5）端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

GAME BOY™

カード・ゲーム

DMG−CGA

発売元：株式会社ココナッツ・ジャパン
〒107 東京都千代田区紀尾井町3-29-201
☎03(288)5561

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。